SVR
SPANISH VAULT RANK

ÍNDICE

1 Definición del SVR ..... *pág 3*

1.1 Inscripción en el SVR ..... *pág 3*

2 Torneos de SVR ..... *pág 4*

2.1 Reglamento y Sancionamiento ..... *pág 4*

2.2 Requisitos ..... *pág 4*

2.3 Restricciones ..... *pág 5*

2.4 Inscripción Previa ..... *pág 5*

2.5 Recopilación y Envío de Datos ..... *pág 6*

3 Mazos utilizados en SVR ..... *pág 6*

3.1 Registro ..... *pág 6*

3.2 Propiedad ..... *pág 6*

3.3 Programa de Cadenas y Poder (PCP) ..... *pág 6*

4 Sistema de Puntuación y Rankeo en el SVR ..... *pág 8*

4.1 Puntuación ..... *pág 8*

4.2 Clasificación o Ranking ..... *pág 8*

4.3 Desempate ..... *pág 8*

5 Registro y Reporte de Resultados del SVR ..... *pág 8*

5.1 Datos a aportar por los HeadStores ..... *pág 8*

5.2 Registro: consulta de resultados y datos de interés ..... *pág 9*

6 Tienda Paralela de Último Recurso (PUR) ..... *pág 9*

7 Premios ..... *pág 9*

8 Incidencias ..... *pág 10*

8.1 Confusiones y errores comunes ..... *pág 10*

8.2 Acciones disciplinarias ..... *pág 10*

9 Miscelánea ..... *pág 10*

9.1 Estructura organizativa del SVR ..... *pág 10*

9.2 HeadStore ..... *pág 11*

SPANISH VAULT RANKING

Objetivo: Clasificar a todos los jugadores competitivos de España en un ranking según su nivel de juego.

Aviso: A la espera de que Ghost Galaxy introduzca para Keyforge un sistema de Ranking como teníamos con los Chainbounds en la época de FFG, elaboramos este documento. Si alguna vez Ghost Galaxy sacase un sistema que pudiese sustituir esta propuesta, ésta podrá verse modificada o eliminada.

BASES

El SVR se sustenta de las siguientes bases. Estas bases están en constante evolución y son modificadas por el Comité Organizador.

1.- Definición del SVR.

El Spanish Vault Ranking (SVR) es una clasificación creada a partir de un circuito de torneos presenciales (Torneos de SVR) con el propósito de categorizar a los jugadores de Keyforge inscritos (Jugadores activos) de España por nivel de juego.

Debemos diferenciar entre las Ediciones de SVR y el Histórico de SVR.

Una Edición de SVR es cada temporada en la que los jugadores activos puntúan para rankear en el SVR. La clasificación creada se realiza en base a la puntuación que cada jugador activo va consiguiendo en cada edición. Cada edición está compuesta por 8 jornadas en las que se disputan los torneos de SVR con un intervalo quincenal entre las jornadas. Constituyéndose de este modo una temporada de 16 semanas.

El Histórico de SVR es un ranking compuesto por la suma de puntuaciones de todas las ediciones de SVR de cada jugador activo que alguna vez ha participado en alguna edición de SVR.

De manera general y en este documento nos referimos al SVR como al concepto global

1.1.- Inscripción en el SVR.

1.1.a.- Período para inscripción.

Antes de cada edición de SVR se habilita un período en el que el jugador puede inscribirse. Fuera de este período, no se puede inscribir nadie en la edición señalada de SVR. El registro en cada edición de SVR se realiza por parte del jugador interesado en nuestra WEB: www.keyforgespain.com.

1.1.b.- Baja en el SVR.

Al finalizar la edición de SVR, todos los registros son guardados y volcados en el Histórico de SVR. Para nuevas ediciones, cada jugador interesado, debe inscribirse de nuevo (ref. 1.1.a).

Distintos son los casos de dropeo y expulsión. En caso de dropeo o expulsión de la edición de SVR, no se devolverá al jugador la cuota de inscripción de ninguno de los Torneos de SVR en los que haya participado. El STAFF se reserva el derecho a sancionamiento en cualquiera de estos dos casos según la gravedad de cada situación (ref. 8.2).

2.- Torneos de SVR.

La edición de SVR se nutre principalmente de torneos presenciales en las tiendas participantes. Estos torneos se definen como Torneos de SVR.

Para ser reconocible con facilidad, los torneos de SVR llevan el logo del SVR.

Los Torneos de SVR no excluyen jugadores que no participen en el SVR (Jugadores no activos en SVR). De modo que en las tiendas se puede seguir jugando torneos con normalidad tanto jugadores que participen en el SVR como los que no. Y nos garantiza a todos torneos de Keyforge con perioricidad fija.

2.1.- Reglamento y Sancionamiento.

El reglamento de los Torneos de SVR se ajusta al Keyforge Master Rulebook (MRB), así como su sancionamiento. Por ello podríamos considerar estos torneos como oficiales de Tier 1, los anteriormente conocidos como Chainbound.

2.2.- Requisitos.

2.2.a.- Mínimo de participantes. Los Torneos de SVR deben tener un mínimo de participantes de 6 jugadores (no tienen por qué ser todos jugadores activos en SVR). De no ser así, no se consideraría un Torneo de SVR y ninguno de los jugadores activos (ni sus mazos) que haya participado en este torneo puntuaría.

2.2.b.- Jornadas. Estos torneos tienen una perioricidad quincenal fija y estarán fechados desde el inicio de cada edición de SVR por las tiendas participantes. Ello compone cada edición de 8 Torneos de SVR. Fuera de estas jornadas no se podrá puntuar para el SVR (salvo eventos puntuales excepcionales que propone el STAFF). El STAFF designa los fines de semana en los que se juegan las jornadas de cada edición de SVR, es la tienda que organiza el torneo la que designa el día y la hora.

2.2.c.- Formato y variantes de los torneos. El formato de cada torneo es decisión de cada tienda y deben ser torneos oficiales según el MRB: Arconte, Sellado y Alianza. Está permitida la inclusión de variantes acordadas por las tiendas y los jugadores para dar riqueza en la variedad de los torneos. Siempre que no contravenga ninguna de las

normas impuestas por el MRB. (Ej: Para ganar una partida de Keyforge, el objetivo es la forja de tres llaves, no otra cosa)

2.2.d.- Presencia de HeadStore. En todos los Torneos de SVR debe estar presente el HeadStore encargado de ese torneo. Este HeadStore sirve de referencia para todos los jugadores de SVR y recopila la información del torneo necesaria que después remite a los Administradores.

2.3.- Restricciones.

Está permitida la inclusión de restricciones acordadas por las tiendas y los jugadores para dar riqueza en la variedad de los torneos. Siempre que no contravenga ninguna de las restricciones impuestas por el MRB. (Ej: Un mazo no puede estar formado por tres Casas DIS)

2.3.a.- Restricción por Poder. Este es un ejemplo de restricción posible para aplicar: la tienda organizadora del torneo de SVR puede restringir mazos basándose en el Poder del mazo (ref. 3.3). Ej: “No se permite en este Torneo de SVR mazos de Poder superior a 3.”

2.4.- Inscripción previa.

El jugador activo sólo puede puntuar en un Torneo de SVR por jornada. Este jugador debe anunciar en qué Torneo de SVR se apunta cada jornada con antelación alistándose en una lista pública de la propia tienda organizadora en una red social e informarlo al HeadStore. Los datos que el jugador activo debe facilitar al HeadStore son:

- Nick del jugador en SVR
- Mazo que va a utilizar en el torneo. Indicar si este tiene Poder y cadenas según el PCP.
  En caso de jugarse formato Sellado, este paso es innecesario.
  En caso de jugarse formato Alianza, el jugador activo debe informar al HeadStore mazo con mayor poder de los que vaya a utilizar para la construcción del mazo alianza. Si todos los mazos tuviesen el mismo Poder, es el jugador activo el que decide cuál mazo de entre los tres utilizados se inscribe.

En caso de no haberlo anunciado previamente al día de la celebración del Torneo de SVR, no se considerará al jugador (ni a su mazo) como jugador en activo en SVR, si no como un jugador del torneo más.

Un jugador activo puede jugar en más Torneos de SVR en la misma jornada, pero sólo puntuará (y participará con el sistema PCP) en el que haya indicado previamente a la celebración del torneo. Queda totalmente prohibido elegir en qué Torneo de SVR puntuar el mismo día o posterior a la celebración del mismo.

En caso de apuntarse en dos Torneos de SVR en la misma jornada, el jugador activo puntuará en el torneo que se celebre primero.

(ref. 9.2)

2.5.- Recopilación y Envío de datos.

El HeadStore es el encargado de la recopilación de todos los datos del Torneo de SVR y de transferirlos al Administrador del SVR. (ref. 9.2)

3.- Mazos utilizados en el SVR.

Cada mazo utilizado será registrado en una base de datos para su uso en el SVR, nombrado: Registro de Mazos del SVR. Su uso es competencia del STAFF. El registro de estos mazos se irá haciendo en el transcurso de las sucesivas jornadas, conforme vayan utilizándose mazos que no fuesen utilizados previamente en ningún torneo de SVR. El registro los datos mínimos de cada mazo se compone de:

- Nombre del mazo
- Link de decksofkeyforge.com (DoK)
- Número de victorias del mazo
- Poder y cadenas del mazo según el PCP
- Ediciones y Torneos de SVR en los que el mazo ha sido utilizado
- Listado de propietarios del mazo en el Histórico del SVR

3.1.- Registro

Todos los mazos utilizados en los SVR quedan registrados en el Registro de Mazos del SVR y están enlazados con el Histórico del SVR.

3.2.- Propiedad.

Debe estar demostrada la propiedad del mazo del jugador activo en la web de Master Vault y en la página DoK en una imagen adjunta con el nombre del usuario. Es función del HeadStore comprobar que esta condición se cumple.

3.3.- Programa de Cadenas y Poder (PCP).

Es un sistema de Poder para los mazos que hayan participado en Torneos de SVR.

El PCP consiste en que los mazos utilizados van ganando Poder. Por cada punto de Poder que tenga un mazo, este obtiene automáticamente 2 cadenas. Estas cadenas se aplicarán en las partidas de cada mazo desde el inicio de la partida.

1 Punto de Poder = 2 Cadenas

Un mazo obtiene Poder de la siguiente manera:

- Ganando Torneos de SVR. Por cada Torneo de SVR ganado, el mazo obtiene 1 punto de Poder.

- Consiguiendo victorias en Torneos de SVR. Por cada cuatro victorias en Torneos de SVR, el mazo obtiene 1 punto de poder. Estas victorias se cuantifican dentro de la edición de SVR. Ej: Si un mazo termina una edición de SVR con 15 victorias, este mazo tendrá +3 puntos de Poder por este motivo, el equivalente a 12 victorias.
- El Poder de un mazo se reduce en 1 punto con cada nueva edición de SVR.

El PCP restringe los mazos, no a los jugadores.

Cada mazo con Poder tiene que encadenarse con cadenas según los puntos de Poder que tenga. Sin excepción.

Las cadenas reducirán el número de cartas para robar según el MRB. Estas cadenas no podrán verse reducidas con el Mulligan, según el MRB actual.

El Registro de Mazos del SVR contiene todos los mazos utilizados en las ediciones de SVR y tiene acceso a este el STAFF. Estos datos son revisados por los HeadStores para la designación de cadenas en los Torneos de SVR correspondientes.

El jugador debe informar al HeadStore del mazo que utiliza y facilitar si este mazo tiene Poder durante el registro previo al torneo de SVR. En caso de duda, el HeadStore puede comprobar el Poder y el número de cadenas que debe aplicar el jugador en el Registro de Mazos del SVR.

El PCP no excluye ni suplanta otros sistemas de encadenado oficiales ni otras variantes o restricciones propuestas por la tienda en cada Torneo de SVR. Estas cadenas se suman. Ej: Si en la tienda que se está jugando el Torneo de SVR ya se usa un sistema de cadenas por diferencia de SAS, estas cadenas impuestas por este sistema se sumarían a las cadenas que ya trae el mazo por el sistema PCP.

Siempre que un jugador activo juegue en un Torneo de SVR, debe aplicarse el PCP. Salvo que sea en un torneo en el que no vaya a puntuar. En tal caso, no se le considerará Jugador Activo de SVR y será innecesario el uso del PCP en ese mazo en esa ocasión.

Si durante una edición de SVR un mazo cambia de propietario de un jugador activo a otro, este mazo conservará su Poder. Durante el resto de la edición de SVR, ese mazo sólo podrá ser utilizado por el dueño que constaba al inicio de la edición. El PCP restringe los mazos, no los jugadores. Al cambiar de edición, el mazo podrá ser utilizado por su nuevo propietario (y, no olvidemos que pierde un punto de Poder).

El PCP ignora los puntos y cadenas que tengan los mazos inscritos en el sistema Chainbound de FFG.

En el caso de cuando los torneos de SVR jugados sean formato Alianza el sistema PCP otorga Poder al mazo que mayor Poder traiga en la fecha de inscripción al torneo de entres los tres utilizados para la construcción del mazo alianza.

En caso de que entre los tres mazos exista un empate de poder, es el jugador activo el que elige a cuál de los mazos con mayor poder se le asigna el poder ganado.

4.- Sistema de Puntuación y Rankeo en el SVR.

4.1.- Puntuación.

Los puntos para el SVR se consiguen de la siguiente manera en Torneos de SVR:

- Cada victoria otorga **2 puntos**.
- Cada derrota otorga **1 punto.**
- Cada Torneo de SVR ganado otorga **2 puntos**.

Advertencia: Las victorias conseguidas en los TOP de los torneos no contabilizan como puntos de victoria

4.2.- Clasificación o Ranking.

La clasificación se actualiza torneo a torneo según:

- Puntuación en el SVR. Ordenado de Mayor a Menor.
- Seguido del Ratio entre Victorias/Derrotas. Ordenado de Mayor a menor.
- En caso de empate en puntuación, los jugadores empatados constan con el mismo número de posición en el SVR. La posición que ocupa es por orden alfabético en estos casos.

4.3.- Desempate.

En caso de empate al final del SVR en la primera o segunda posición, éste se resolverá en una partida bo1 entre ambos jugadores en una partida en TCO en formato designado por el STAFF.

5.- Registro y Reporte de Resultados del SVR.

Los datos de cada Torneo de SVR son informados desde la tienda al HeadStore enlazado a esa tienda. El HeadStore es el encargado de aportar estos datos al Administrador.

5.1.- Datos que deben aportar los HeadStores cada jornada son:

- Tienda participante
- Formato utilizado en el Torneo de SVR
- Número de participantes
- Jugadores activos de SVR participantes.
- Número de victorias y derrotas de cada uno de los jugadores activos en el SVR.
- Ganador del Torneo de SVR.

5.2.- Registro: Consulta de Resultados y datos de interés.

El registro de todos los resultados del SVR lo lleva a cabo el Administrador.

La consulta del Ranking del SVR la puede hacer cualquier jugador activo en nuestra web: www.keyforgespain.com.

En caso de que un jugador activo o cualquier otra entidad quiera acceder a los datos contenidos en este registro, el STAFF se reserva el derecho de custodiar estos datos para su protección. Cualquier incidencia relacionada con este asunto, debe pasar por el Comité Organizador.

Este registro contendrá además una clasificación histórica general de todos los jugadores y la puntuación acumulada de todos los SVRs en los que hayan participado, conocido como el **Histórico de SVR**.

6.- Tienda Paralela de Último Recurso (PUR).

Si varios jugadores activos preveen que no van a poder acceder a un Torneo de Rankeo para SVR, podrán ponerlo en conocimiento del STAFF para se pueda crear un torneo online. Esto se podrá llevar a cabo si se cumplen las siguientes condiciones:

- Avisarse con tiempo suficiente para la preparación del torneo.
- Cumplir los requisitos (ref 2.2) de torneo definidos en el apartado Torneos de SVR.
- El torneo debe tener cuota de inscripción y estar premiado.
- El torneo debe celebrarse dentro de las fechas acordadas para esa jornada.

7.- Premios

El ganador de la primera edición de SVR obtendrá el Trofeo de Primer Ganador de SVR. Para el resto de participantes, al tratarse de un ranking con inscripción gratuita, el SVR carece de premios para ellos. Se puede valorar incluir premios más adelante, pero ello requeriría cuota de inscripción por parte de los participantes.

El Histórico de SVR carece de premios a todos los efectos.

8.- Incidencias

8.1.- Confusiones y errores comunes.

- No debemos confundir entre el sistema de PCP y el sistema de puntuación en SVR. El PCP otorga Poder a los mazos y el SVR otorga Puntos a los jugadores activos.

PCP → Poder → Mazos

SVR → Puntos → Jugadores activos

8.2.- Acciones disciplinarias.

Cada caso de conducta antideportiva será revisada por el STAFF y sancionada a la mayor brevedad posible. En este momento no existe ninguna tabla de sancionamiento, puesto que el STAFF es muy estricto con esta clase de conductas y, generalmente, la resolución en todos los casos será la expulsión del jugador de la edición en curso de SVR.

9.- Miscelánea

9.1.- Estructura organizativa del SVR.

El STAFF del SVR está compuesto por:

- Comité Organizador.- Lo componen las personas fundadoras del SVR y se ocupan de la creación y edición de estas bases. Su función es coordinar todos los eventos y situaciones relacionadas con el SVR. Deben estar informados de todas las situaciones e incidencias que acontezcan y procurar que se mantenga el respeto de estas bases.

- Constructor.- Es el creador del soporte WEB del SVR. Crea y edita las herramientas necesarias para el control y mantenimiento de todos los datos para que el SVR pueda llevarse a cabo. El rango de Constructor sólo puede estar ocupado por una persona.

- Administrador.- el rango de administrador no puede estar ocupado por más de tres personas. Es el encargado de volcar los datos que le facilita el HeadStore en la Base de Datos del SVR.

- Soporte.- Ayuda al Constructor y a los administradores en sus funciones. No debe haber más de cinco Soportes. Se ocupan además de la publicidad, RRSS, cartelería, contactos, etc. También es el encargado de la PUR.

9.2.- HeadStore.

El HeadStore es el enlace entre los jugadores, tienda y Administrador del SVR. Su función principal es que se cumplan estas bases durante los Torneos de SVR y transmitir los datos de estos torneos al Administrador.

9.2.a.- Funciones del HeadStore:

→ Procurar el cumplimiento de estas bases.

→ Registrar las inscripciones para los torneos de SVR. Estos datos son:

- Nick del jugador en SVR.
- Nombre del mazo que va a utilizar en el torneo.
- Enlace de DOK del mazo que va a utilizar en el torneo.
- Poder y Cadenas del mazo en caso de que tuviese por sistema PCP.

→ La inscripción del jugador en el torneo de SVR debe ser antes del día de la celebración del torneo. El jugador tiene de plazo el tiempo que le indique el HeadStore, pero este tiempo no debe incluir el propio día del torneo de SVR.

→ Comprobar la propiedad del mazo utilizado para cada torneo de SVR en DOK y Master Vault.

→ Transmitir el conjunto de datos del torneo de SVR una vez celebrado. Estos datos son:

- Tienda creadora del Torneo SVR.
- Formato jugado en el Torneo SVR.
- Número de participantes del torneo en total.
- Jugadores activos de SVR participantes en el Torneo de SVR.
- Número de victorias y derrotas de los jugadores activos en SVR.
- Ganador del Torneo de SVR en caso de ser uno de los jugadores activos de SVR.

9.2.b.- Reglas para el HeadStore:

→ La figura del HeadStore está pensada para ser el encargado / Representante de una comunidad de jugadores. Por ello, sólo debe haber uno por comunidad de jugadores activos. Esta regla es flexible, puesto que no todas las comunidades son iguales.

→ El HeadStore debe estar físicamente presente en todos los torneos de SVR que organice su comunidad de jugadores activos. En caso de que su comunidad de jugadores activos pretenda organizar dos torneos de SVR el mismo día o simultáneamente en dos lugares distintos, es función del HeadStore comunicarles que únicamente podrá organizarse un torneo de SVR donde se acuerde. (ref. 2.2)

→ En caso de que la comunidad de jugadores sea muy grande, o exista algún tipo de inconveniencia, el STAFF creará tantos HeadStores como vea conveniente para esa comunidad, enlazando cada HeadStore a una tienda en lugar de a una comunidad de jugadores activos.

→ La asignación del rol de HeadStores corresponde al STAFF.

→ El HeadStore tiene prohibido delegar sus funciones en cualquier entidad ajena al STAFF.

→ En caso de no poder llevar a cabo cualquiera de las funciones descritas en este documento, el HeadStore debe comunicarlos al STAFF.

GLOSARIO

- Administrador: Es el encargado de volcar los datos que le facilita el HeadStore en la Base de Datos del SVR.
- Constructor: Es el creador del soporte WEB del SVR.
- Comité Organizador: Es la máxima autoridad del SVR. Son los que crean y modifican la estructura básica del SVR.
- DoK: Decksofkeyforge.com web utilizada para el registro y medición de mazos.
- FFG: Fantasy Flight Games. Empresa que llevaba Keyforge anteriormente.
- HeadStore: Es el miembro del STAFF del SVR encargado de hacer el reporte de resultados de la comunidad a la que está asignado.
- Jugador en activo. Jugador del SVR.
- MRB: Keyforge Master Rulebook. Reglamento oficial actualizado de Keyforge.
- PCP: Programa de Cadenas y Poder. Sistema de restricción de mazos propio del SVR.
- STAFF: Son todos los componentes de la organización del SVR.
- Torneo de SVR o T1: Torneo puntuable para el SVR.
- Tienda Paralela de Último Recurso (PUR): Torneo online creado en TCO y organizado por el STAFF en una jornada de SVR para ayudar a puntuar a los jugadores que no puedan acudir a Torneo de Rankeo presencial.